

TABLA DE VALIDACIÓN


Hipótesis / Riskiest Assumption Aumenta el desarrollo del pensamiento lógico matemático, creatividad y trabajo colaborativo en niños entre 6 a 16 años.		<input checked="" type="radio"/> Deseabilidad <input type="radio"/> Factibilidad <input type="radio"/> Viabilidad	Etapa de Desarrollo  Idea/Problema Problem/solution Fit Product-Maker Fit Mercado/Sociedad
Objetivo Tener un resultado concreto y con instrumentos validados por el MINEDUC que puedan entregar de manera epífrica los beneficios del uso del Brainy Maker			
Tipo de Experimento Realizar talleres de Informática Creativa con pre y post test	Descripción del Experimento Realizar talleres en 3 establecimientos educacionales en la Región de Valparaíso, aplicando Pre y post test a los y las participantes utilizando el test EVALUA validado por el MINEDUC. Cada taller tendrá una muestra de 20 participantes que aprenderán a programar utilizando como apoyo el dispositivo BrainyMaker		
Criterio de éxito Que haya una mejora de un 20% en el post test aplicado	Costo de desarrollo MVP \$1,5 M	Tiempo de desarrollo MVP 7 semanas: 1 semana de elaboración y planificación de test y 6 semanas de realización de talleres	Próximos Pasos Elaborar documento que contenga resultados para tener como evidencia al momento de presentarse ante directores de establecimientos educacionales o encargados de diferentes instituciones relacionadas con la educación
Aprendizaje			

TABLA DE VALIDACIÓN MVP 2

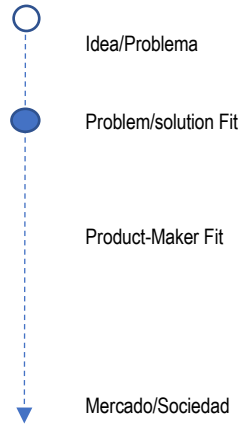
Hipótesis / Riskiest Assumption Los Directores de Establecimientos Educativos están dispuestos a comprar las maletas educativas		<input type="radio"/> Deseabilidad <input type="radio"/> Factibilidad <input checked="" type="radio"/> Viabilidad	Etapa de Desarrollo 
Objetivo Dar a conocer el Dispositivo a los Directores de establecimientos educativos, con documentos que validen empíricamente los beneficios en los usuarios (niños entre 6 a 16 años)			
Tipo de Experimento Visitar a Directores con material escrito y audiovisual	Descripción del Experimento Realizar registro audiovisual de las experiencias en talleres de los niños en establecimientos educativos para presentar a los directores además de adjuntar los resultados de los instrumentos de evaluación realizados		
Criterio de éxito el 50% de los directores están dispuestos a comprar las maletas educativas	Costo de desarrollo MVP \$500.000	Tiempo de desarrollo MVP 7 semanas: 1 semana de elaboración y planificación de test y 6 semanas de realización de talleres	Próximos Pasos Elaborar un plan de ventas más efectivo
Aprendizaje			

TABLA DE VALIDACIÓN MVP 3

Hipótesis / Riskiest Assumption Los profesores están dispuestos a usar el BrainyMaker en el aula como apoyo al aprendizaje de diferentes asignaturas		● Deseabilidad ○ Factibilidad ○ Viabilidad	Etapa de Desarrollo ○ Idea/Problema ● Problem/solution Fit Product-Maker Fit Mercado/Sociedad
Objetivo Presentar a los docentes el dispositivo para que puedan evaluar sobre los beneficios que tiene el usar en diferentes asignaturas			
Tipo de Experimento En los talleres en colegios planificados en el MVP 1, se realizarán intervenciones con los docentes para que evalúen su experiencia	Descripción del Experimento Realizar intervenciones y experiencias con los docentes para que puedan experimentar y entregar un feedback de su interacción con el Brainy Maker		
Criterio de éxito el 60% de los docentes está dispuesto a utilizar el dispositivo en el aula	Costo de desarrollo MVP \$500.000	Tiempo de desarrollo MVP 7 semanas: 1 semana de elaboración y planificación de test y 6 semanas de realización de talleres	Próximos Pasos Realizar intervenciones con más docentes para tener una muestra más confiable
Aprendizaje			

TABLA DE VALIDACIÓN MVP 4

Hipótesis / Riskiest Assumption Los padres están dispuestos a comprar el BrainyMaker para sus hijos		<input type="radio"/> Deseabilidad <input type="radio"/> Factibilidad <input checked="" type="radio"/> Viabilidad	Etapa de Desarrollo
Objetivo Evaluar el interés de los padres en adquirir el dispositivo Brainy Maker para sus hijos			
Tipo de Experimento Realizar encuesta online previa visualización de un video explicativo del dispositivo y con experiencia de uso en niños y niñas.	Descripción del Experimento Realizar encuestas en las redes sociales posterior a la difusión de los beneficios que tiene el dispositivo		
Criterio de éxito el 60% de los padres están dispuestos a utilizar el dispositivo	Costo de desarrollo MVP \$425.000	Tiempo de desarrollo MVP 4 semanas para prepara el sitio web, Redes sociales y realizar encuestas en Chile	Próximos Pasos Realizar encuestas en otros países
Aprendizaje			

TABLA DE VALIDACIÓN MVP 5

Hipótesis / Riskiest Assumption El producto es susceptible de estandarizar		<input type="radio"/> Deseabilidad <input checked="" type="radio"/> Factibilidad <input type="radio"/> Viabilidad	Etapa de Desarrollo Idea/Problema Problem/solution Fit Product-Maker Fit Mercado/Sociedad
Objetivo Confeccionar una cantidad de dispositivos que permita identificar la mejor manera de estandarizarlo.			
Tipo de Experimento	Descripción del Experimento		
Realizar y elaborar como mínimo 20 dispositivos bajo los mismos estándares y el resultado debe ser similar	Elaborar al menos 20 dispositivos que puedan ser estandarizados y utilizados en los talleres de prueba de prototipo en establecimientos educacionales.		
Criterio de éxito	Costo de desarrollo MVP	Tiempo de desarrollo MVP	Próximos Pasos
el 80% de los dispositivos pudo estandarizarse	1.200.000	4 semanas.	
Aprendizaje			Elaborar documento con procedimiento de estandarizado y analizar el material de caja protectora